schron

postnuklearny magazyn trzynastego schronu

Numer #7

Wywiad z Piotrem Pieńkowskim

Autorem "Ataku Zombie"

Schron uczy i bawi, czyli :

Apel gramatyczny

Felietony :

"Zombie, czyli niewolnik"

Recenzje :

"Project Zomboid"

oraz

"The Walking Dead"

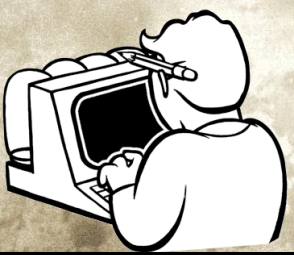
"Historia współczesnego Zombie"

Zombie niejedno ma imię – jak to pisał Veron w 2011 roku. Idąc tym tropem, dostarczamy Wam kolejny numer Schronzina, w całości poświęcony powstałym z grobów kreaturom. Zjawisko powstawania z martwych ostatnio zresztą nasila się na Schronie. Redaktorzy zaczynają pisać nowiny po kilku latach przerwy, przywracamy wspomnienie o doskonałych tworach schronistycznej propagandy, wreszcie sam Schronzin wraca do łask po bardzo długiej przerwie. Jak wiadomo trzynastka jest dla nas szczęśliwa, dlatego rolę fatum musiała pełnić inna liczba. **Padło na siódemkę**.

Motyw zombie ma potencjał!
Mieści się też doskonale w schronowej, postapokaliptycznej tematyce. Nikogo nie powinno dziwić, że od dawna przyglądamy się (i nie tylko) jego kulturowym mutacjom i wcieleniom. Staraliśmy się, by numer siódmy – pomimo jednolitej tematyki – był wystarczająco zróżnicowany. Dlatego oprócz recenzji, analizy językowej i retrospekcji, znajdziecie w nim arcyciekawy wywiad z bardzo interesującą postacią, tym razem spoza naszego kółka wzajemnej adoracji.

Zgodnie z zapowiedzią z numeru pierwszego, zachęcamy Was do nadsyłania do nas tekstów, które moglibyśmy opublikować na łamach Schronzina. Tematem przewodnim kolejnego numeru będzie futurologia, a więc temat-rzeka. Zapobiegawczo nie podajemy daty kolejnej publikacji, chociaż wyrażamy wiarę równie mocną co wiara w Emanację, że nie będzie to, po raz kolejny, **za cztery lata.**

Janusz 'nie wiem' Zieliński
Jerzy 'Jerzy' Kubok.



13

Spis Treści

Wstęp 2
Apel Gramatyczny 3
Zombie czyli niewolnik .. 4
Historia Zombie 7
Recenzja Gry 9
Recenzja Komiksu..... 12
Wywiad 13
Schronowisko..... 19

Zgniła Stopka Redakcyjna

#Teksty i korekta

Janusz 'nie wiem' Zieliński
Jerzy ' Jerzy ' Kubok
Kacper 'Rodrrik' Kandora

#Montaż i Grafika

eNdi
Kacper 'Rodrrik' Kandora

(C) Kolektyw Trzynasty Schron

Apel gramatyczny (z ortograficzną komponentą)

Wprawdzie szczególnej mocy sprawczej w kwestiach gramatyki i ortografii nie mamy, ale tak po prawdzie, to nikt z osobna nie ma. **Uzus** decyduje, czyli utrwalony zwyczaj użytkowników. Jego nadrzędność uznaje nawet **Rada Języka Polskiego**, która – jak najbardziej słusznie – uchodzi w tych kwestiach za kompetentną, a czasem wręcz – co już słuszne nie jest – ostateczną instancję. Zatem pytamy Was i apelujemy zarazem; czy nie nadszedł już czas, by zombie odmienić? Przez przypadki na początek. Jesteśmy za i tego będziemy się trzymać. Kto nam może zabronić? A Wam?

Nie ukrywamy, że o własną chwałę nam chodzi. Ze dwa pokolenia wystarczą by jej dostąpić. Wtedy ten archiwalny numer Schronzina będzie niepodważalnym dowodem. Jeszcze jedno – gwoli sprawiedliwego przydziału przyszłej chwały – wszystko przez **Verona**. To on, mimo protestów nieuświadomionych korektorów, zaczął tak pisać. Kontynuatorom tej dobrej praktyki **Emanacja** sprzyjać będzie i udział w przyszłej chwale zapewni. Niczego nie trzeba podpisywać. Wystarczy pisać. Konsekwentnie. Że długo potrwa? Nie tylko schronowe tryby wolno mielą. Nie myślcie tylko o tym co Schron może (i robi) dla Was!

Myślcie o tym, **co Wy możecie zrobić dla Schronu**! Za każdym razem, gdy powiecie lub napiszecie zombie.

Liczba pojedyncza	Liczba mnoga
❖ mianownik (kto, co?) – zombie	zombie
❖ dopełniacz (kogo, czego?) – zombiego	zombiech
❖ celownik (komu, czemu?) – zombiemu	zombiem
❖ biernik (kogo, co?) – zombie	zombie
❖ narzędnik (kim, czym?) – zombiem	zombiemi
❖ miejscownik (o kim, o czym?) – o zombiem	zombiech
❖ wołacz ( ) – zombie!	zombie!

Liczba mnoga (wołacz alternatywny) – spierdalamy!

Wcale nie jest to radykalna propozycja, może wręcz uchodzić za wielce umiarkowaną. Po wyeliminowaniu końcowego ‘e’ w liczbie pojedynczej łatwiej byłoby odróżnić ją od liczby mnogiej. Sprawdzenie pozostawiamy wyobraźni czytelników. Można brać także pod uwagę odmianę przez rodzaje. Tu jednak nie będziemy się upierać. Nie przez skromność, tylko (wstyd się przyznać) brak weny słowotwórczej. Ząbica, ząbina i ząbia brzmią równie kiepsko (nie obrażając mieszkańców tych miejscowości). Nie wykluczamy jednak tego, że konieczność może się pojawić, bo **zombie mają płeć**! Dowodem niech będzie zawartość pewnego działu schronowych recenzji (nazwijmy to eufemistycznie) filmowych. Od dawna się kurzy, bo nikogo to już (albo jeszcze), z racji wieku, nie emocjonuje.

Zatem jeszcze raz – nie: zombie zombie zombie, tylko zombie zombiemu zombiem!

Jerzy'Jerzy'Kubok

13

Zombie, czyli niewolnik

Kiedyś na Trzynastym Schronie mieliśmy taki cykl nowin, jeden spośród wielu, który nosił tytuł *„Piosenki na czas kryzysu”.* Do tej pory ukazało się dwanaście części, a ostatnia z nich ujrzała światło dzienne w tym roku (czyżby więc kolejne ożywienie trupa?). Jako wstęp do poniższych rozważań, przytoczę wspomnienie dziesiątej części **„Piosenek”**, w której to dźwięk dzwoneczków towarzyszy rozpaczliwemu wołaniu do rodziców. Ciekawskim proponuję poszperanie w newsowni, a tym, którzy chcą mieć wszystko tu i teraz (niczym w westernie!), polecam ten odnośnik

Z zombie jest podobnie jak z ghulami, ale wcale nie dlatego, że podobnie wyglądają. Jedne i drugie można odbierać zarówno dosłownie, jak i jako pewną alegorię. Ktoś już kiedyś (**Squonk**?) pisał, że ghule mogłyby być nawiązaniem do trędowatych. Wszyscy ich unikają, ale z drugiej strony są obiektem dziwnej fascynacji połączonej z obrzydzeniem. Są wykluczeni ze społeczeństwa nie z własnej winy, bo to nie oni odpowiadają za chorobę lub promieniowanie, które ich dotknęło. A zombie? Czy powinny kojarzyć się wyłącznie z kinem klasy B, powolnym lecz skutecznym marszem śmierci lub zacofaniem intelektualnym i krwio- lub mózgożerczością?

Świetny artykuł dotyczący tego skąd wzięło się pojęcie zombie znajdziemy na stronie BBC.

Okres nowożytności, zapoczątkowany odkryciem Ameryk (lub innymi nieodległymi w czasie wydarzeniami, w zależności od punktu widzenia), spowodował lawinową ekspansję państw europejskich, które odkrywały przeróżne bogactwa naturalne w nowym świecie oraz zniewalały ogromne rzesze ludzi na czarnym lądzie, żeby te bogactwa tanio eksploatować. Spowodowało to przemieszczenie wielkiej liczby ludzi przez Ocean Atlantycki, w kierunku zachodnim. W powstałej w ten sposób rzeczywistości doszło do kulturowego wymieszania rdzennych Amerykanów (czyli Indian), Europejczyków i Afrykanów. Ci ostatni, zachowując wierzenia swoich przodków, byli przymuszani do przyjęcia chrześcijaństwa, co tym bardziej wzmocniło proces mieszania kultur. Proces ten był w dużej mierze determinowany tym, że jedna strona zdecydowanie dominowała nad drugą.

W kulturowym tyglu powstały takie odmiany różnych wierzeń jak **Voodoo, Obeah, czy Santeria**.Wszystkie one razem, chociaż każde w inny sposób, doprowadziło do wykształcenia się terminu zombie. Słowo zombie wywodzi się z afrykańskich języków, którymi posługiwali się mieszkańcy Kongo lub Gabonu. Pierwotnie oznaczało zwłoki lub ducha zmarłej osoby. W rzeczywistości, w której panowało niewolnictwo, dokonała się szybka ewolucja tego słowa. **Zaczęło ono po prostu oznaczać osobę bez woli, bez imienia, która utkwiła w niekończącej się pracy**

Słowo zombie wywodzi się z afrykańskich języków, którymi posługiwali się mieszkańcy Kongo lub Gabonu.

W wierzeniach mieszkańców Haiti lub Martyniki zombie były duszami przywoływanymi przez złe duchy, które używały ich jako swoich niewolników. Jeżeli chcielibyśmy powiązać ten motyw z innymi, bliższymi nam, kulturami, to idąc tym tropem, pierwszym (częściowo) zombie byłyby... **Syzyf**. Pomimo, że miał imię, to jego wola została ograniczona, a praca, którą wykonywał, nigdy nie miała końca. Chociaż być może zbyt ekstrawaganckim pomysłem jest nazywanie mianem afrykańsko-karaibskiego ducha jedną z postaci śródziemnego świata antycznego, to zwróćcie uwagę, że **zombie to nie tylko czarnoskóry niewolnik z Nowego Świata.**

Wróćmy na chwilę do wątku historycznego. Jedno z karaibskich państw, Haiti, wywalczyło sobie niepodległość od Francji, jako pierwsze niewolnicze państwo w tym rejonie świata (był tam również wątek **polski,** o którym wspominano na naszym forum przy okazji informacji o wielkim kataklizmie, jaki nawiedził ten kraj kilka lat temu). Chcąc nie chcąc, stało się tym samym solą w oku mocarstw europejskich i przez długie lata stało się obiektem pomówień oraz oczerniania. Później, już w wieku dwudziestym, Haiti przez jakiś czas pozostawało pod okupacją amerykańską. Jak zauważa autor artykułu z **BBC**, który przytoczyłem powyżej, Amerykanie chcieli zmodernizować ten zacofany kraj, leczy zamiast tego przywieźli do siebie egzotyczne wierzenia, w tym właśnie **motyw zombie**. Czyżby haitańska kultura przesądów okazała się silniejsza od amerykańskiego zlepka kultur? A może to chłonna kultura Stanów Zjednoczonych przejęła kolejny motyw, w swojej bogatej historii przejmowania bogatych motywów ze wszystkich kultur, które współtworzyły Amerykę? Co stało się potem, znajdziecie w artykule **Rodrrika**.

Dla opowieści o zombie ważne są dwie rzeczywiste, niewykreowane przez popkulturę, chociaż przez nią przetworzone, osoby. Pierwsza z nich nazywała się **Felicia Felix-Mentor** i prawdopodobnie była pensjonariuszką jednego ze szpitali dla psychicznie chorych, który odwiedziła ciekawska Amerykanka, **Zora Hurston**. Kilka dekad przed tym gdy Zora uwieczniła Felicię na zdjęciu, takie szpitale były wypełnione ludźmi, nie mogącymi odnaleźć się w nowej rzeczywistości, w której nie byli już niewolnikami. Trzeba przyznać, że widok osoby obłąkanej mógł przywodzić na myśl mityczną postać z karaibskich wierzeń.

Kolejna postać to **Clairvius Narcisse**, inny Haitańczyk, który wpłynął niebagatelnie na historię zombie. Człowiek ten utrzymywał, że został odurzony przez kapłana bokor,następnie sparaliżowany i zmuszony do niewolniczej pracy. Od strony naukowej tymi doniesieniami zainteresował się kanadyjski antropolog, **Wade Davis**, który wypytywał haitańskich kapłanów o to jakimi miksturami posługują się przy odprawianiu rytuałów, a następnie badał ich skład chemiczny. Doszedł do wniosku, że tetrodotoksyna, obecna w jednym ze składników mikstury – rozdymce, potrafi **niemal zahamować funkcje życiowe człowieka**

Felicia Felix-Mentor

Odpowiednia jej dawka sprawia, że osoba poddana truciźnie nie umiera, ale jej tętno jest niemal niewykrywalne, co może spowodować, że nieszczęśnik zostanie uznany za zmarłego. **Clairvius** mógł paść ofiarą tej właśnie substancji, a po tym jak stwierdzono, że nie żyje i go pochowano, został prawdopodobnie odkopany z grobu przez wspomnianego wcześniej kapłana, stając się jego niewolnikiem (prawdopodobnie w ruch weszły kolejne mistyczne specyfiki). Z oczywistych przyczyn **teorii Davisa** nie potwierdzono eksperymentalnie na ludziach. Jego wywód wydaje się spójny logicznie, ale pozostaje tylko rozważaniem. Na podstawie swoich doświadczeń z Haiti, Davies napisał książkę pt. **"The Serpent and the Rainbow"**, wydaną w 1985 roku i szeroko **skrytykowaną** przez grono naukowe.

Innym środkiem, który może wywoływać podobne efekty jest **skopolamina**. Działanie substancji prowadzi do zablokowania części układu nerwowego człowieka, przez co jest on zupełnie bezwolny oraz zrobi wszystko, czego będzie się od niego oczekiwać. Występuje w różnych roślinach, w tym takich, które można spotkać niemal na całym świecie. Jej działanie jest bardzo szybkie i ci, którzy decydują się użyć skopolaminy w celu odurzenia, mają opracowane przeróżne sposoby, którymi się posługują, a które nie są skomplikowane. Wystarczy dmuchnięcie sproszkowanym specyfikiem w twarz ofiary. Pochodzenie specyfiku to rejon Ameryki Środkowej oraz Ameryki Południowej, a zatem całkiem blisko Karaibów. Trudno jednak stwierdzić, czy ta substancja również miała swoją rolę w tworzeniu historii zombie.

Widać zatem, że zombie nie jest bajką wyssaną z palca, a opiera się na pewnych historycznych wydarzeniach, wynika z przeplatania wielu kultur oraz rozciąga się na przestrzeni wieków. Czy wobec tego zombie są elementem rzeczywistości, a nie tylko bajek i mitów? To tylko jedno z wielu pytań, podobnie jak to o równowagę i granicę między pracą i życiem. Czy to jest wciąż teoria spiskowa, jak się patrzy na życie z punktu widzenia takiego np. **Matrixa**? Czy uwięzieni w kokonach ludzie również byli jak te zombie? A my? A co z nami? **Może również jesteśmy niewolnikami**, gdyby na wszystko spojrzeć z odpowiedniego punktu widzenia?

Janusz 'nie wiem' Zieliński

Historia Zombie

Co myślisz, słysząc zombie? Powolne ruchy, odpadające kawałki ciała i apetyt na ludzkie mięso? Pewnie większość z was tak właśnie widzi zombie, ale czy zadaliście sobie kiedykolwiek pytanie, skąd chodzące truposze się wzięły? Zapraszam do podróży przez świat zombie **wyżerających** sobie drogę do naszej kultury i świadomości.

Magiczna wyspa

Malownicza wyspa, rok 1929; pisarz, poszukiwacz przygód i kanibal **William Seabrook** wydaje książkę „Magiczna wyspa". Opisuje w niej m.in. rytuały i wierzenia haitańskich wyznawców wudu. W tym właśnie momencie kultura zachodnia dowiaduje się o zombie, jednak nie o ludziach zakażonych wirusem tylko o zwłokach ożywionych za sprawą nekromancji lub czarnej magii. Więcej o tym jak najpewniej to wyglądało mogliście przeczytać w tekście **nie wiema**. W tamtym czasie na sceptycznym pisarzu widok zwłok poruszanych mechanicznymi ruchami zrobił ogromne wrażenie. Do dziś na Haiti wiara w ten rodzaj zombie jest bardzo silna. Relacja ta trafiła w odpowiednie miejsce w odpowiednim czasie, na przełomie lat 20 i 30 mocnych wrażeń poszukiwała nawet publiczność teatrów. W tamtych czasach rekordy popularności bił spektakl „Dracula" produkcji **Horace Liveright**. Po przeczytaniu „Magicznej wyspy" postanowił przenieść ją na deski teatru. Spektakl „Zombie" miał być hitem. Okazał się spektakularną klęską i po 20 przedstawieniach odszedł w zapomnienie. Zombie jednak nie pozwoliły tak szybko o sobie zapomnieć. Ruszyły na podbój **Hollywood.**

Śmierć na wielkim ekranie

Ożywione przez kapłanów wudu trupy zaczęły wdzierać się do kin. Pierwszym filmem o zombie była adaptacja wspomnianej już książki. **Białe Zombie** (ang. White Zombie), bo tak nazywał się film powstały w **1932** roku, nie okazał się może wielkim sukcesem, ale został **„pacjentem zero"** który zaraził już całe kino. Filmy takie jak „The Walking Dead ", „Voodoo Man","The Plague of the Zombies" opowiadały o zombie ożywionych czarną magią. Jednak prawdziwą rewolucję przyniósł sławny film z 1968 roku „Noc żywych trupów" **George A. Romero**. Wraz z jego premierą zombie zyskało nowe jeszcze bardziej przerażające oblicze. Od tego dzieła walka z zombie nie oznacza już wyzwania rzuconego czarownikowi – tylko desperacką próbę przetrwania w świecie, w którym dla ludzi nie ma już przyszłości, a zombie to już nie trupy poruszane czarną magią, a krwiożercze bestie żyjące za sprawą wirusa. **" Noc żywych trupów"** zdefiniowała na nowo znaczenie słowa zombie. Z tego filmu wzięły się prawie wszystkie współczesne opowieści z zombie w roli głównej.Romero nakręcił pięć kolejnych części, a w latach 70. kina zostały zasypane hordami zombie tworzonymi przez Włochów i Hiszpanów, od tamtego czasu nie ma roku bez pełnoprawnego kinowego filmu o zombie.

Felieton

Jak bywało to z innymi gatunkami filmów, wiele z nich na zawsze powinno zostać zapomnianych, ale gatunek doczekał się prawdziwych perełek.” Martwica mózgu” (1992),"Zombieland" (2010) czy „28 dni później” (2002) to subiektywnie najważniejsze tytuły z tego gatunku. Oprócz poważnych filmów postały także te bardziej humorystyczne, które przedarły się do popkultury. W „Powrocie żywych trupów” powstałe z grobów truposze miały **apetyt na ludzkie mózgi.** Stąd właśnie wzięła się najbardziej znana cecha stereotypowego zombie.

Atak ze wszystkich stron

Hordy trupów zaczęły atakować na wszystkich frontach. Zaczynając od książki, zarażając kina, zjadając komiksy i podbijając gry wideo. Zombie na dobre wżarły się w nasze soczyste mózgi, towarzysząc wszystkim nowym formom rozrywki i kultury. Pierwszą grą o zombie była **„Zombie Zombie”** wydana na ZX Spectrum w 1984 roku. Pierwszym komiksem zahaczającym o tematykę zombie był jeden z komiksów o Zielonej Latarni z 1944 roku gdzie poznajemy **Solomona Grundy**. Pierwsza książka to już wielokrotnie wspominana „Magiczna wyspa". Pierwszy film to „Białe Zombie". Pierwszy zombie w serialu pojawił się już w Batmanie z 1952 roku. We wszystkich wspomnianych wyżej dziedzinach rozrywki i kultury odniosły one przerażający sukces, gry o zombie są teraz jednym z najbardziej kasowych gatunków gier, filmy stają się wielkimi sukcesami finansowymi, książki i komiksy podbijają listy bestsellerów, a serial **The Walking Dead** ma jedną z największych widowni na świecie. Zombie jest wszędzie, gdzie tylko może być, atakując nawet zabawki i bajki dla dzieci. Ocenę czy to dobrze, czy źle pozostawiam wam. Mogę jedynie powiedzieć: **być może uratuje nam to kiedyś życie**.

Kacper 'Rodrik' Kandora

Recenzja

Recenzja"Project Zomboid"

OTO HISTORIA TWOJEJ ŚMIERCI

"Wieczna Alpha" to bardzo ciekawa sprawa, człowiek nie wie, czy gra kiedykolwiek wyjdzie. Chociaż czekajcie? Już wyszła... Właściwie to już 5 lat temu wyszła...

"Project Zomboid" to właśnie, obok gier takich jak **"DayZ"**, czołowy przedstawiciel nurtu stworzonego przez studia niezależne, który potocznie można nazwać wieczną Alphą. Jak to działa? Bardzo prosto. Mądre głowy wypuszczają niedokończoną grę na rynek i sprzedają ją często za większe pieniądze niż przewidywana cena pełnej wersji gry. Tym samym ludzie płacą, płacą dużo, ale dużo nie wymagają, bo gra przecież ciągle się robi, przecież dorzuciliśmy wam nowe koszulki, przecież rozwijamy grę!

Skąd ten wstęp? Przecież to nie felieton o branży gier, a recenzja. Stąd, że według niektórych niedokończonych spraw się nie ocenia, że jak można recenzować grę we wczesnym dostępie? A tak, że od **4 lat** zmiany są kosmetyczne i jeśli gra kiedykolwiek wyjdzie z wczesnego dostępu, to może będzie więcej koszulek. **Gra już wyszła**, tylko wygodniej jest twórcom nie przyznawać się do tego.

Pierwszy Kęs nie zawsze smakuje najlepiej.

Wracając do produkcji studia **The Indie Stone** znanego wcześniej z niczego, jak to w wypadku twórców Indie często bywa. Gra umiejscowiona jest w świecie zniszczonym przez realistyczną pandemię zombie, nie odnajdziemy tutaj pięciu tysięcy rodzajów nieumarłych, worków na amunicję, wielkich gigantów czy niewidzialnych mózgożerców. Gracz natomiast dostaje do eksploracji rozległy, lecz nie losowy teren obejmujący mniej więcej **25 km²**. Mapy na razie dwie, jednak twórcy zapewniają, że kiedy/jeśli gra zostanie wydana będą cztery. Naturalnie na tak dużych obszarach znajdziemy pola, lasy, wioski, małe miasteczka oraz wielkie aglomeracje miejskie. Jako ocalały musimy zawalczyć nie tylko ze zombie, ale przede wszystkim z samym sobą o przetrwanie w tym degenerującym się świecie. To wszystko w pixel-artowej grafice **2D** rodem z przełomu milenium i przesoczyście **dobrym rzucie izometrycznym**.

Fundamentem gry są elementy survivalowe. Aby nasza postać funkcjonowała, musi robić wszystko to, co każdy z nas na co dzień, nie ma tu uproszczeń, trzeba jeść, pić i to nie byle co, nie tylko spleśniałe jedzenie przyprawi nas o chorobę... Picie coli sprawi, że nasza postać będzie się szybciej męczyć, a napój energetyczny pozwoli nam odzyskać energię, by za chwilę nasza postać męczyła się szybciej niż przed wypiciem. Panowie i panie życie jest brutalne. To koniec? Niestety nie, nasza postać będzie się nudzić, bać, smucić, a w konsekwencji może nawet zdestabilizować się psychicznie, jeśli nie zadbamy o nią odpowiednio. Schorzenia i sytuacje przez jakie możemy umrzeć nadają się na 10 stronicową listę, a i tak miejsca by zabrakło. Pierwsze podejście do tej gry na pewno nie należy do łatwych.

Jednak to, co przemawia najbardziej na korzyść tej produkcji, to zwrócenie należytego szacunku zombie apokalipsie, nieumarli nie są już tylko mięsem armatnim służącym graczowi do zrobienia miejsca w ekwipunku na nowy magazynek, nieumarli są prawdziwym i cholernie śmiertelnym zagrożeniem, nie mniej śmiertelnym niż pozostali ocalali. Każdy gracz w trudzie będzie musiał sam **napisać historię swojej postaci**.

Człowiek człowiekowi wilkiem

Historia w grze jest raczej sprawą czysto samouczkową. W naprawdę dobrze napisanym wstępie uczymy się podstaw przeżycia, obserwując pierwsze dni apokalipsy u boku umierającego partnera. **Samouczek** ma także różne losowe rozwidlenia, jednak najczęstszym przypadkiem jest grabież naszego dobytku oraz zamordowanie nas lub partnera przez jednego zocalałych.

Dalej to już czysty **sandbox**. Chociaż gra oferuje różne tryby rozgrywki z multiplayerem na czele oraz trybem obrony wieży (czytaj: chatki w lesie przed hordą zombie), to są one tylko pretekstem do coraz dłuższego przebywania we wczesnym dostępie.Główną osią gry jest tradycyjny tryb surwiwalu. Jednak czy sandboxowy surwiwal wyklucza dobrą historię? **Nie**, jeśli napiszemy ją sobie sami. Bo wyobraźnia pracuje przy tej grze doskonale, a sama gra robi wszystko, żeby ta wyobraźnia pracowała jeszcze mocniej, wydaje mi się (co widać między innymi po głosowaniu na najlepszego fallouta według naszych czytelników), że niektórzy gracze ciągle oczekują myślenia przy grze, nie wszystko musi być podane na tacy w **4K i 60 Fps-ach**, aby gracz grę pokochał, a jej świat wydawał mu się bardziej prawdziwy i szczery niż to co widzi w produkcjach AAA.

Niepowtarzalną sprawą oprócz podejścia do apokalipsy zombie jest także podejście do gracza i jego postaci. Podczas tworzenia nie mamy może milionów fryzur do wybrania, w edytorze nie stworzymy Prezydenta. Jednak edytor ten ma w sobie coś czego nie uświadczymy w dzisiejszych grach. Jest sprawiedliwy, wobec gracza, ale także wobec świata, w którym on się znalazł. Popatrzmy chociażby na system perków i wybór niejako klasy postaci. Każda klasa postaci dostępna w grze, czyli najbardziej rozpoznawalne pozycje i zawody w społeczeństwie, niosą za sobą pewne udogodnienia, ale także negatywne konsekwencje. Dla przykładu Strażak; co prawda lepiej poradzi sobie w tych trudnych czasach od przeciętnego zjadacza chleba, ale jeśli komuś nie pomożemy, instynktownie nie będziemy gasić ognia, psychika strażaka mocno ucierpi.

Jeśli zaś chodzi o zdolności lub jak kto woli perki naszego bohatera, to nie mamy tutaj określonej ilości punktów do wydania na percepcję czy zręczność, mamy natomiast tak zrównoważyć nasze zdolności i wady, aby system gry to przyjął. Podając kolejny przykład; postacią, którą przeżyłem najdłużej, był wolno czytający weteran wojenny z dwiema lewymi rękami, i dobrą znajomością sztuki przetrwania.

Złośliwość śmierci

Każda opowieść musi się kiedyś skończyć. Tutaj jedynym zakończeniem jest śmierć. "Poznaj historię swojej śmierci" to tekst, który rozpoczyna naszą rozgrywkę. Gry nie da się przejść, zaliczyć głównego wątku czy zabić ostatniego bossa. Można tylko odwlekać to co nieuniknione, powoli tracić człowieczeństwo i w końcu umrzeć, często nawet niezjedzonym przez zombie, ale przez własną nieuwagę a właściwie głupotę. Nic w świecie, który znamy, nie jest trwałe, jeśli odwleczemy śmierć wystarczająco długo, trochę się zdenerwuje i jak rodzic gaszący światło dziecku czytającemu książkę po nocach lub bardziej "postępowo" wyłączając WiFi, tak śmierć będzie podkładać nam kłody pod nogi, czy to w postaci blackoutu, czy pożaru przez włączoną kuchenkę, jeśli prąd jeszcze płynie po kablach, ściągnie na nas także hordę zombie, kiedy zapomnimy wyłączyć radia wychodząc z domu w poszukiwaniu jedzenia. Niejednokrotnie poczujemy konsekwencje niegaszenie światła czy nieoczyszczenia bandaży. To co grze idealnie udało się uchwycić, to sprawiedliwość, stajemy naprzeciwko tego świata z takimi samymi szansami na przetrwanie co on, tylko że ten świat jest wściekły, bo umiera i zrobi wszystko, żebyśmy umarli przed nim. Dzięki temu pomimo częstych i na pewno niełatwych do przyjęcia zakończeń naszych historii, nie będzie łatwo się oderwać.

Recenzja Komiksu Żywe Trupy

Autor: Roberta Kirkman (scenarzysta),
Tony Moor, Charlie Adlard (rysownicy).
Tytuł: Żywe Trupy
Oryginalny tytuł: The Walking Dead
Wydawnictwo: Image Comics, Taurus Media (Polska)
Data wydania: 2003, 2005 (Polska)
Liczba stron: Jeden Magazyn - około 24 strony.
Jeden Tom - 6 magazynów.
Do dziś wydano 24 tomy, około 3500 stron.

Co wam przyjdzie do głowy, jeśli pomyślicie o temacie poważnym i dramatycznym? Może śmierć, wojna, choroba, szaleństwo, wykorzsystywanie? A jeśli powiem wam, że jest coś, co łączy te wszystkie sprawy? A jeśli powiem że to **„Żywe Trupy”** ? Pozwolę sobie na zacytowanie wstępu do pierwszego tomu „Żywych Trupów” napisanego przez jego autora.

"Dla mnie najlepszymi filmami o zombie nie są te, które epatują orgiami bryzgów krwi, przemocą, a na dodatek durnymi bohaterami i wygłupami. Dobre filmy o zombie pokazują nam, jak my ludzie jesteśmy popaprani. Sprawiają, że mamy wątpliwości co do naszej pozycji w społeczeństwie... i pozycji naszego społeczeństwa w świecie."

Tak, takie właśnie są "Żywe Trupy". Jeśli szukacie horroru, to ten komiks was nie zadowoli, może nawet zawiedzie. Jeśli jednak pragniecie głębokich rysów psychologicznych, bardzo dobrej warstwy wizualnej, historii, która sprawi, że zachorujecie na syndrom **"Jeszcze jednego tomu"** to nie pożałujecie czasu spędzonego nad lekturą. Komiks ten jest swoistą kroniką życia głównego bohatera **Ricka** po wybuchu epidemii zombie, tym samym poznajemy jego rodzinę, przyjaciół, wrogów, myśli i cały otaczający go świat z perspektywy obserwatora.

Pewnie większość z was zna adaptację komiksu w postaci bardzo popularnego serialu o tym samy tytule lub grało w dzieła firmy **Telltale Games**. Tutaj ci mniej poinformowani zadają pytanie: Po co mam czytać drugi raz to samo ? Nie będę prawił morałów w stylu "Książka (tudzież komiks) jest głębsza" i tym podobnych. Komiks jest pierwowzorem serialu, gier i książek, jednak ani gry, serial czy książki nie adaptują jego scenariusza, a raczej są poszerzaniem historii. Nie można tutaj jednak mówić o całym uniwersum, ponieważ serial lubi zapożyczać wydarzenia, postacie i historię z komiksu i przerabiać je na swoje potrzeby bardzo się przy tym kłócąc z oryginalną historią.Dzięki temu czytając "Żywe Trupy" nie tylko poznamy dodatkowe smaczki, a całkiem inną fabułę. Jeśli nie jesteście fanami serialu to także argument dla was, ponieważ komiks przedstawia nie tylko inną historię, a także stwarza inny klimat oraz subiektywnie jest po prostu **dużo lepszy**.

"Żywe Trupy" **nie są pozycją** dla zatwardziałych fanów zombie, ale dla każdego zainteresowanego opowieścią o człowieczeństwie.

Kacper'Rodrrik'Kandora

Wywiad z Piotrem Pieńkowskim

Autorem „Ataku Zombie”

Piotr Pieńkowski – Były redaktor naczelny jednego z najstarszych czasopism o grach w Polsce – Świata Gier Komputerowych. Współtworzył między innymi Cybermychę, kierował Top Games oraz SFerą. Wraz z zespołem tworzył anulowaną grę **Helion: The Mystery of Inquisition**. Obecnie autor gry planszowej "Atak Zombie". Pisarz, poeta i muzyk. Z Piotrem rozmawiamy o postapokalipsie, życiu i jego grze.

Skąd fascynacja tematem zombie?

Pierwsze zetknięcie z tą tematyką zaliczyłem podczas oglądania filmu George'a Romero pt. **„Noc żywych trupów”**. Czarno-biały horror kręcony trochę tak, jakby to był dokument (w tym przypadku Romero wyprzedził epokę) wyjątkowo przypadł mi do gustu, ale to był jednak klasyczny horror, a nie film postapokaliptyczny. Potem zdarzyło mi się przypadkiem obejrzeć dwie kontynuacje, a dokładnie ich remake – „Świt żywych trupów” i „Dzień żywych trupów”, a na wczasach 2005 i 2006 zagrywałem się w planszówkę **„Mall of Horror”**, którą przywiózł i polecił Ignacy Trzewiczek. Znakomita pozycja, bo polega na zawieraniu kruchych, doraźnych sojuszy i... zdradzie, a to właśnie uwielbiam w grach najbardziej. Później zdarzały się krótkie wizyty w tym uniwersum, a to za sprawą filmów o pandemiach – np. „Tajemnica Andromedy”, „Outbreak”, „Rec”, „28 dni później” i „28 tygodni później”, seriale „Survivors” (szkoda, że BBC zawiesiła produkcję kolejnych sezonów) i „Jeremiah”. Naprawdę jednak wszystko zmieniło się, kiedy rozpoczęto emisję **„The Walking Dead”**. To dzięki temu serialowi wsiąkłem w temat i dosłownie odleciałem. Odszukałem wszystkie filmy, które mówiły o tego rodzaju apokalipsie, choćby i pokrewnie, a także wszystkie gry wideo. Z tych ostatnich najbardziej przypadła mi do gustu produkcja rodzimego Techlandu pt. „Dead Island”, choć nie od razu doceniłem kunszt twórców i potrzebowałem bodaj 3-4 prób. Oczywiście, nie omieszkałem także sięgnąć potem po **„Dying Light”**, którą to grę uważam za jedną z najlepszych w historii polskiej developerki. A tak przy okazji, zdradzę tu pewien sekret. Otóż w pewnym momencie do tego stopnia dostałem szajby, że założyłem się z przyjacielem, iż 24 grudnia 2012 roku (jak wiadomo, sporo czarnych wizji roztaczano w związku z tą datą) wybuchnie pandemia zmutowanej wścieklizny, która zakończy naszą cywilizację, a serial TWD stanie się rzeczywistością. Sporo mnie to przekonanie kosztowało (śmiech).

Jakie tematyki oprócz zombie są Tobie bliskie z dziedziny postapokalipsy?

Chyba wszystkie. Czyli zaczynając od wszelkiego rodzaju pandemii, które uważam za najbardziej prawdopodobne, poprzez przebiegunowanie Ziemi, wybuch megawulkanu, efekt cieplarniany czy wojnę atomową, aż po najazd obcych, który jednak moim zdaniem należy wsadzić między bajki (choć fajnie to zazwyczaj się prezentuje w filmach i grach wideo). Po prostu fascynuje mnie sam klimat schyłkowości, końca starej i zarazem początku nowej cywilizacji. Co istotne, kiedyś byłem tu wielkim optymistą,

ale z czasem przeszedłem na druga stronę barykady i pierwszym impulsem było to, co działo się w Nowy Orleanie po przejściu Katriny w 2005 roku, zaś ostatnim to, co dzieje się obecnie w grach survivalowych MMO. I jedno, i drugie, a po drodze wiele innych czynników, wskazuje na to, że od kultury do dziczy mamy zaledwie maleńki krok.

Jaki jest Twój ulubiony gatunek gier planszowych i czy jest jakaś gra, którą mógłbyś nazwać ulubioną?

W sumie nie tyle mówiłbym o gatunku, co o rodzaju prowadzenia rozgrywki. Uwielbiam wszelkiego rodzaju **gry konfrontacyjne**, gdzie można budować swoją potęgę, ale i napadać innych graczy, że o zdradach i podstępach nie wspomnę. Z konkretnych tytułów mógłbym tu wymienić „Tikala", pierwszą inteligentną grę planszową, z jaką się zetknąłem po młodzieńczych latach grania w „Chińczyka" czy „Grzybki", ale także **„Neuroshima Hex"**, „Small World", „Antike", „Serenissima", „Gra o tron" „Tezeusz: Mroczna orbita". Prócz tego cenię sobie również lajtowych „Osadników z Catanu", „51. Stan" z dodatkami, „Carcassone" czy „Dixit". To tak na szybko, bo pewnie znalazłoby się tego więcej.

Często wspominasz o serialu i całym uniwersum "The Walking Dead". Jaki wpływ miało ono na grę?

Jak już wspomniałem, spory. Uszczegóławiając, nie przypadkiem pojawiły się w „Ataku zombie" te, a nie inne lokacje i bardzo żałuję, że nie udało się ich dorzucić więcej, bo miało być jeszcze laboratorium, więzienie i camping – ale ograniczenia finansowe są w biznesie tak samo ważne, jak pomysł. Poza tym, sama idea walki o przetrwanie pochodzi wprost z **TWD**. To zresztą nowatorskie podejście do tematu podoba mi się w serialu najbardziej. Zauważmy bowiem, że ludziom żyjącym w filmowych realiach nie chodzi o to, aby raz na zawsze zlikwidować niebezpieczeństwo i wytępić żywe trupy. W świecie zombie-apokalipsy nie da się tego zrobić, co zresztą wydaje mi się słusznym założeniem. Po pierwsze, kto miałby taką eksterminację wykonać, skoro – jak widzieliśmy – wojsko i w ogóle wszelkie struktury państwowe rozpadły się w mgnieniu oka, a po drugie, *jak zabić kilka miliardów ludzi?* W efekcie TWD dało mi do myślenia, że stan taki to zasadniczo nieustanna walka o przetrwanie – ale nie to górnolotne, na poziomie całej cywilizacji, ale doraźne, jednostkowe, w dodatku prowadzone z dnia na dzień, z nadzieją, że kiedyś być może uda się zawiązać większe sojusze i zacząć coś budować od nowa. To dlatego bohaterowie tak się szarpią, usiłując choć na chwilę zachować bezpieczne schronienie, które dostarczy im wody i pożywienia oraz zapewni byt na kolejne dni, może tygodnie, ale już nie na miesiące. I to bardzo celny strzał Kirkmana, bo moim zdaniem tak by to właśnie wyglądało, a dowodem są choćby świadectwa z czasów **II Wojny Światowej**. TWD przypomniało mi także, że ludzie w skrajnych warunkach nie liczą się z dobrem ogółu, ale własnym i własnej rodziny. I że w imię obrony swoich interesów mogą robić niestety **straszne rzeczy**.

W jednym z wywiadów zwróciłeś uwagę na to, że świat po apokalipsie zombie jest bardziej realistyczny i przede wszystkim dużo ciekawszy niż ten post nuklearny. Czy mógłbyś rozwinąć tę myśl?

Chodzi o możliwości fabularne i o suspens. W świecie postnuklearnym mamy do czynienia z mutantami i ewentualnie strefami promieniotwórczymi. To są dwa czynniki, które stanowią zagrożenie i są straszakami. Poza tym ludzkość się odbudowuje, a świat przypomina dziki zachód, na który przyjechały punki. Taki mieliśmy stereotyp dotychczas. Kirkman zrobił coś, co ten stereotyp rozbiło. Usunął strefy promieniotwórcze i podmienił mutantów na zombie, a do tego dodał jeszcze fakt, iż każdy po śmierci zamienia się z żywego trupa. Co to oznacza dla fabuły? Że nie ma bezpiecznych miejsc ani czasów i że groźba utraty stabilności wisi nad bohaterami, jak miecz Damoklesa.

To daje ogromne pole do popisu tym, którzy chcą tę tematykę rozwinąć, bo dzięki takiemu zabiegowi można ukazać wiele jasnych i przede wszystkich ciemnych stron ludzkiej psychiki. Strach przed śmiercią to jedno, ale strach przed tym, co będzie później, to już coś zupełnie innego, w dodatku ocierającego się o tabu. A do tego dochodzi jeszcze większy strach – obawa o najbliższych, którzy także mogą zamienić się w monstra. W połączeniu z codzienna walką o przetrwanie – o znalezienie wody i pożywienia, o obronę przed innym ludźmi, o utrzymanie schronienia – wszystko to spiętrza fabułę i pozwala uzyskać naprawdę niezłe, czasem zaskakujące efekty, gdzie naturalną koleją rzeczy drań może poświęcić się dla innych, a ksiądz zostać bydlakiem i mordercą. No i tutaj, co wydaje się oczywiste w każdym przypadku, ocaleńcy nie robią sobie irokezów, nie ubierają się w skóry z nabitymi felgami i nie stroją głupich min, żeby wyglądać groźniej. Rozumiem, że stary „Mad Max" tak wyglądał, ale dlaczego nowy zafundował nam taką tandetę? W efekcie wszyscy czekamy, aż ktoś odkryje, że świat po wojnie atomowej też może być „atrakcyjnym koszmarem" – ale do tego trzeba chyba drugiego Kirkmana.

A jak według Ciebie, patrząc na to, co widzimy dziś, mogłaby wyglądać realistyczna pandemia czegoś na kształt zombie? Myślisz, że ludzie pasjonujący się tematami zombie-apokalipsy mieliby większe szanse na przeżycie?

Jestem o tym przekonany. A to z tego powodu,że miłośnicy wszelkiego rodzaju apokaliptycznych klimatów mają choć teoretyczne pojęcie o przetrwaniu.Może to i wiedza powierzchowna, ale w pierwszych dniach wystarczająca, a w moim odczuciu to one właśnie byłyby decydujące. A jak wyglądałaby taka pandemia? Wątpię, aby było to coś na wzór TWD.Przede wszystkim zarażeni umieraliby w jakimś określonym, niezbyt długim czasie, a nie żyli wiecznie – i to beż żywności i wody. Poza tym pierwsze dni lub tygodnie byłyby faktycznie piekłem, jaki znamy z serialu, ale potem mielibyśmy już raczej do czynienia z czymś wręcz przeciwnym – czyli z wszechobecnym pustkowiem, na którym najgroźniejszym wrogiem byłby inny człowiek czy ich grupa. Świetnie to ukazuje serial „Survivors", gdzie zarażonych po prostu się odstrzeliwuje, ale czasem robi się to i wobec zdrowych, bo po co ryzykować. Albo w filmie „Day", gdzie z powodu braku żywności ludzie polują na siebie wzajemnie, bo to jedyne źródło pokarmu.

Opowiedz trochę o powstawaniu "Ataku zombie". Kiedy rozpocząłeś pracę nad grą? Czy miałeś momenty zwątpienia?

Miałem mnóstwo momentów zwątpienia. Najwięcej na samym początku, bo kiedy już pokazałem grę Jarkowi Basałydze i Michałowi Szewerniakowi i zyskałem ich aprobatę, stres i depresja minęły. Prawdę mówiąc, już wcześniej szykowałem się do własnej gry planszowej. Jeden z pomysłów, ten najbardziej zaawansowany, mówił o tzw. czasach katedr. Gracze mieli wcielać się w wielkich mistrzów oddzielnych zakonów rycerskich i... prowadzić działalność wojenno-handlowo-bankową. Do tego dochodziły intrygi kardynalskie i papieskie (z możliwością zakupu tych stanowisk) oraz nieustanne mierzenie się z inkwizycją. Ale jakoś nie szło. Głównie dlatego, że gra zrobiła się naprawdę obrazoburcza i obawiałem się, że nikt nie odważy się jej wydać. W tym czasie mocno już siedziałem w klimatach zombie-apokalipsy i pewnego dnia po prostu pomyślałem, żeby zrobić coś z tym moim dziwnym hobby, zamiast zawracać sobie głowę jakimiś średniowiecznymi spiskami. Pierwsze próby były marne, ale z każdej coś się rodziło i coś pozostawało.

Aż pewnego razu – można wierzyć lub nie - po prostu przyśniło mi się generalne założenie: gracz ucieka do podmiejskiej posiadłości i tu zarządza ludźmi i zasobami, nieustannie odpierając ataki żywych trupów. Potem było już z górki, choć oczywiście nie obyło się bez nerwów, wspomnianych chwil zwątpienia i czasem diametralnych zmian założeń, które na szczęście lądowały w koszu.

Jakiego odbioru swojej gry oczekiwałeś?

Prawdę mówiąc, nie spodziewałem się tego, co się stało. Myślałem, że tych parudziesięciu, może paruset fanów serialu TWD zechce na planszy poczuć klimat zombie-apokalipsy. Na więcej nie liczyłem, bo jednak groza wyziera tu przy każdym działaniu gracza, a przecież nie każdy lubi się bać w trakcie tego, co w założeniu ma być przyjemnością, relaksem. Znam ludzi, który czuli się autentycznie przytłoczeni i przerażeni tym, co się działo podczas rozgrywki. Widziałem też parę ostrych sprzeczek po konfrontacji w mieście lub podczas najazdu na rywala. Dodawszy do tego pierwsze wrażenie, że gra jest bardzo skomplikowana (co szybko okazuje się nieprawdą), także nie pomaga. W każdym razie pierwsze wyniki sprzedaży zaskoczyły mnie kompletnie, podobnie jak następne – aż do wyczerpania nakładu i decyzji wydawnictwa o wznowieniu. W sumie, sam nie wiem, czy to dobrze, czy źle. Bo to w końcu gra o apokalipsie, o zagładzie ludzkości, o śmierci. To chyba nie powinno być tak popularne. Ale co tam...

Przez wiele lat byłeś redaktorem naczelnym „Świata Gier Komputerowych" – jak wspominasz te czasy?

Wspaniale. To był bardzo ważny okres w moim życiu, ciężki i pracowity, ale dający wiele satysfakcji. Spotkałem wtedy tylu wspaniałych ludzi, za którymi do dzisiaj tęsknię. Ale życie toczy się dalej, a wokół mnie pojawili się nowi przyjaciele i nowe zadania. I jest cudnie.

Mówię wam, jeśli ktoś wam powie, że jesteście za starzy, że na coś tam jest już za późno, że nie macie szans, dajcie mu w pysk i róbcie swoje. Wszystko jest możliwe i tyle.

Po zamknięciu ŚGK zająłeś się produkcją gry pt. " Hellion: The Mystery of Inquisition ". Jak to się stało, że z branży komputerowej skierowałeś się ku grze "bez prądu"?

Po drodze był jeszcze Gamelog – internetowy wortal będący przedłużeniem ŚGK. Prowadziłem go aż 7 lat, co dzisiaj wydaje mi się nieprawdopodobne. Tam też pracowało całe mnóstwo wspaniałych ludzi, z których wielu do dziś się przyjaźni.

A co do „gier bez prądu", to zawsze je lubiłem, więc nic nowego tu się nie stało. Mało kto wie, ale od wczesnych lat maniakalnie wręcz grałem w karty. Takie zwykłe, papierowe karty. Znałem i znam nadal mnóstwo gier karcianych dzisiaj już zapomnianych, jak choćby „66". Były też gry planszowe, ale wtedy to była straszna lipa. No i potem RPG, flippery, automaty, pierwsze komputery i pierwsze planszówki na serio. Nawiasem mówiąc, bywa że wyjaśniam, iż od lat interesuję się także literaturą fantastyczną. Sam pisałem opowiadania, działałem w klubie SF Maskon, jeździłem na konwenty i osobiście poznałem wielu pisarzy i wydawców, z branżową wierchuszką włącznie. Do tego kocham komiksy, których mam naprawdę sporo, a także wszelkiego rodzaju filmy, których mam jeszcze więcej. No tak po prostu już mam, od urodzenia. Kompletnie za to nie znam się na sporcie, nie mam prawa jazdy, a kiedy chciałem wyrobić patent żeglarski, instruktor przegnał mnie z jachtu – czyli coś za coś.

A tak przy okazji „Helliona", o którym wspomniałeś, to do dziś żałuję, że inwestor kompletnie nie pojmował mechanizmu tworzenia gry wideo i ostatecznie się wycofał, bo tematyka była iście rewolucyjna i po prostu – jestem o tym przekonany – byłby to jeden z polskich hitów eksportowych.

Wystarczy wspomnieć, że miała to być gra z teorią spiskową na pierwszym planie, intrygą kardynalską, inkwizycją z jej śledztwami i torturami, a także z templariuszami i sektami, pełna demonów i złych mocy, a nawet ze świętym Graalem oraz... tak, apokalipsą w tle. Aż dziw, że nikt od tej pory nie podjął się takiej tematyki. Kiedy Techland zaczął potem robić swój „Hellraid", liczyłem, że pójdą w tę stronę i byłem nawet gotowy pomóc, ale projekt jakoś zniknął z horyzontu. Może to faktycznie jakaś przeklęta tematyka.

W każdym razie to, co chciałbym jeszcze zrobić, to napisać scenariusz do jakiejś gry wideo. Te, które mamy, często są prostackie, że aż strach i pojęcia nie mam, dlaczego twórcy nie próbują tego uniknąć. W tej chwili powstaje kilka produkcji w Polsce, a ja już teraz, na tym etapie produkcji, wiem, czego będzie im brakować. I mam dziesiątki pomysłów, jak to naprawić. I wiem, ktoś powie – ale bufon, chwali się, jakby był bóg wie kim. Lecz ja się tego nie wstydzę. Pewne rzeczy po prostu wiem, bo w końcu żyję w tym wirtualnym świecie od kilkudziesięciu lat. Czy ktoś dziwiłby się szefowi kuchni, że wie, co jak przyprawić?

Ale nic to – w tajemnicy powiem, że powoli przymierzam się do czegoś swojego. Jak zawsze, zacznę od małych kroczków, a co będzie potem, zobaczymy. Grunt to przeć naprzód.

Masz bardzo wiele pasji, jedną z nich jest poezja śpiewana. Wydaje się, że tematyka zombie niewiele ma wspólnego z tak delikatną materią, jak piosenka autorska, ale ciekawi mnie, czy te dwa obszary spotykają się gdzieś ze sobą.

Nie, to jednak dwa zupełnie inne światy. Jedynym wspólnym wyznacznikiem jest tutaj to, że po latach siedzenia w gabinecie i redagowania kolejnych ton recenzji postanowiłem zmienić swoje życie i zacząć samemu tworzyć. I nie jest tak, że naszło mnie to nagle, bo wiele lat temu tak właśnie wyobrażałem sobie swoją przyszłość. Miałem być muzykiem i pisarzem. Tylko wciąż jakoś nie było na to czasu. Aż wreszcie powiedziałem: dość. I tak powstała gra planszowa, płyta z moimi piosenkami oraz książka z moimi opowiadaniami. Teraz czas na drugą rundę, żeby utwierdzić się w przekonaniu, że nie był to zwykł fuks.

Żyjemy w brutalnym świecie, wydanie jednej gry planszowej nie zapewni wystarczających środków do życia. Można więc pokusić się o stwierdzenie, że grę wydałeś z pewnego rodzaju "misji". Co chciałeś przekazać światu poprzez tę grę? Jaki był cel wydania "Ataku zombie"?

Hmm, może i kokosów na grze planszowej zbić się nie da, ale nie jest też tak źle. Zwłaszcza kiedy sprzedało się jej tyle, co w tym konkretnym przypadku (o czym w myśl umowy za dużo mówić mi nie wolno). Natomiast splendor i chwała... Z tym naprawdę bywa różnie. Zwłaszcza u nas, w Polsce. I nie znoszę tak mówić/pisać, ale w tym przypadku to silniejsze ode mnie. Bo dla mnie to trochę dziwne, że portale tematyczne w tej branży wciąż działają, jak grupy wzajemnej adoracji. „Znamy go? To kolega? Dobra, nie dowalimy". „A ten to kto? Noob? OK, pojedziemy po nim. Niech ludzie wiedzą, że jesteśmy krytyczni". Drugim grzechem jest paplanie o tym, że to mi się podoba, a to nie – ale bez odniesienia do meritum. Wyrocznie branżowe najwyraźniej nie rozumieją, że nie są celebrytami, tylko recenzentami, a ci nie powinni krzesać głupich min do kamery i pleść coś o tym, że „właściwie nie lubię tej tematyki, a w ogóle to miałem/miałam nieudany dzień". I jeszcze te kretyńskie parcie na szukanie strategii wygrywającej. „O, mam, zniszczyłem twórcę, jestem lepszy od niego, lepszy od wszystkich". Skąd te kompleksy? I co to w ogóle za podejście? W mojej branży, czyli gier wideo, ktoś taki poleciałby na pysk w ciągu minuty. Czy ktoś z dziennikarzy branżowych sprawdza w ogóle wyniki sprzedaży, prowadzi rankingi popularności, analizuje nowatorstwo, wnikając, na czym ono polega? I żeby nie było, wcale nie boli mnie ta ignorancja wobec „Ataku zombie", bo znając wyniki sprzedaży po prostu wiem, że Fox Games odniósł sukces. Ale jest tyle wspaniałych tytułów, które przechodzą bez zauważenia i podkreślenia ich rangi lub pokopane przez „znawców" bez najmniejszego powodu i niezasłużenie.

„Bo tak i już – ja tu jestem wyrocznią i nikt mi nie będzie mówił, że czarne jest czarne, a białe białe". Eh... Tak sobie pogadać to można przy piwie, ale kiedy ocenia się czyjąś pracę, to należy to zrobić uczciwie i profesjonalnie. Przedstawić tło, pokazać wady i zalety, odnieść się do alternatyw, wyraźnie wskazać odbiorcę, do którego dany tytuł jest kierowany, a także tego, który powinien go unikać. A swoje zdanie można też dodać, ale na końcu i skromnie – a nie tak, jakby się było ważniejszym od samego twórcy i jego dzieła. Trochę skromności, panie i panowie. A wy, gracze, nie dajcie się wkręcać. Wymagajcie od twórców, ale wymagajcie także od recenzentów.

Planszówki przeżywają według niektórych drugą młodość, jak wytłumaczyć powrót do tego stylu spędzania wolnego czasu?

Ja myślę, że raczej pierwszą młodość. Bo niby kiedy wcześniej były tak popularne? Co ciekawe, widzę wiele podobieństw do czasów, kiedy rodziła się historia gier wideo. I tu, i tu pierwsze projekty były bardzo ekskluzywne, to znaczy tak skomplikowane i tak hermetyczne, że trafiały tylko do wąskiego grona fanów. Nikt wtedy nie myślał kategoriami gatunków, ani nie zadawał sobie pytania, co dalej. Nikt nie liczył się także z kosztami – ważny był pomysł i tyle. A potem gry wideo upowszechniły się, zaczęto je reklamować, dzielić wszystko na gatunki i podgatunki, wyodrębniać arcydzieła, tworzyć kalki, recenzować, oceniać, a przede wszystkim liczyć koszty i straty oraz kierować się gustem ogółu, czasem z zyskiem, a czasem ze stratą dla branży. Tak jest już teraz także w grach planszowych. I nic w tym złego, taka jest kolej rzeczy. Ważne, żeby korporacje nie przejęły wszystkiego i żeby popularność obliczana na podstawie statystyk nie przysłoniła twórczego myślenia. I żeby wciąż istnieli wariaci, którzy w garażach tworzą nowe rzeczywistości, nowe kierunki, nowe idee.

Czy mógłbyś nam zdradzić Twoje plany na przyszłość? Przygotowujesz kolejną grę? A może rozszerzenie "Ataku zombie"?

Rozszerzenia do „Ataku zombie" mam w planach dwa, ale czekam na sygnał wydawcy, żebym miał się za nie wziąć na poważnie i dokończyć testy. Pierwszy dodatek zaostrzy mocno rywalizację między graczami i sprawi, że apokalipsa osiągnie wręcz przerażający wymiar, a przy okazji sprowadzi ich na poziom ludzi, którymi zarządzają (jedną z zasad już udostępniłem na fejsbukowym profilu gry – chodzi o kanibalizm, brrr). Drugi dodatek zmieniałby nieco mechanikę, dając możliwość grania w pojedynkę lub we dwóch, ale w kooperacji. Co z tego wyjdzie, zobaczymy. Teraz jednak najbardziej ze wszystkiego chciałbym, aby „Atak zombie" trafił wreszcie na rynki zachodnie, bo wciąż na to czeka.

Co do innych gier, to też mam plany, ale te muszą trochę poczekać, bo moją uwagę przykuły inne sprawy (druga płyta i pragnienie napisania pełnowymiarowej książki). Niewykluczone jednak, że w chwili weny nagle zasiądę do jednego z trzech pomysłów, które kłębią mi się w głowie i z dnia na dzień przywołam do życia nowe światy. Ale to pewnie będzie już zupełnie inna historia.

TRZYNASTY-SCHRON.NET

Rozmawiali:

Janusz'nie wiem'Zieliński
Jerzy'Jerzy'Kubok
Kacper'Rodrrik'Kandora

Z

Piotrem Pieńkowskim

SCHRONOWISKO

ILUSTROWANY PERIODYK MŁODZIEŻY SCHRONOWEJ *Return*

. N 2, ½ Trzynasty Schron, Październik 2016 roku. .

Schronowisko to dwuczęściowy cykl (takie rzeczy tylko na Schronie!) zinów spod ręki wujka wszystkich wujków, czyli wujka **nasa3000**. Cykl ukazał się na Schronie pod koniec 2009 roku. Od tego czasu nasa zaczął poświęcać się ojcostwu, a nie wujkowaniu, a na Schronie pojawiło się wielu nowych wujków (chociaż jednak niektórzy z nich są Starzy). Jakkolwiek niezręcznie nie brzmiałby ten wstęp, zapraszamy do stylizowanej (i zaznaczyć należy od razu, że nie tak idealnej) na Schronowisko części siódmego (brr, nieszczęśliwego) wydania Schronzina. Tym sposobem mamy zin w zinie, co rodzi kolejne nawiązanie: do Matrioszki, Incepcji, a może nawet samej... **Emanacji!**

~Janusz'nie wiem'Zieliński

Ruja i poróbstwo - 18:56 - Jerzy 14 listopada 2013

Niecała (jeszcze) prawda o **13S** czyli powód, dla którego na schronowym profilu Mordziaka (i nie tylko jak się okazuje) tak wiele zwierzaków ze *szczególnym uwzględnieniem kotków*) się pojawia. Wiadomym dowodem prawdziwości poniższego wywodu może być ochocze propagowanie podejrzanej inicjatywy.

To infekcja. Zwyczajna infekcja. O nią się rozchodzi. Myszy zakażone toksoplazmozą przestają bać się kotów. Manipulując mózgiem ofiary pierwotniak kontynuuje cykl się ludzie. I dobrze. Znaczy; zgodnie z redaktorską intencją. Ludzkim mózgiem ten podstępny pierwotniak też potrafi manipulować. Niech sobie kobity kotki kupią. Albo jeszcze lepiej przygarną zarażonego dachowca Śmielsze będą. Maczyzm wyłazi. I redaktorskie marzenia Daryl Dixon kotków nie poczebuje. Tylko jak się to ma do legendarnej prawie niechęci redaktorów do kontaktów w rilu ?

Badania w toku.

Zombie w kulturze - publikacja naukowa

– Squonk 01 marca 2016

Ośrodek Badawczy Facta Ficta po okresie niecałego roku wydał i opublikował materiały z konferencji naukowej Zombie w kulturze, która odbyła się w kwietniu ur.

300 stron analiz, polemik, rozważań podchodzących do rozrywkowej tematyki zombiaków, od strony jak najbardziej poważnej. Co nie znaczy, że drętwej czy sztywnej. Jak zombiak.

Informacja i link do pobrania na Facebooku

Kuchnia Trzynastego Schronu: sałatka brokułowa z szynką, jajkiem, pomidorami...- Stary Wujek 03 lipca 2016

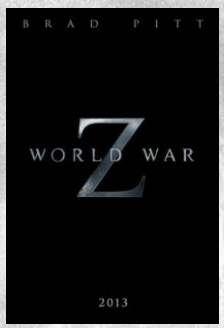
Sałatka brokułowa z szynką, jajkiem, pomidorami.. to prawdziwy mix witamin i kolorów. Zielone brokuły mieszają się soczyście krwistymi, szkarłatnymi pomidorami. Blade białka jajek przypominają... ciało trupa. Żółty ser i różowa szynka ropiejącą ranę...

- napisałby redaktor **Trzynastego Schronu** dla wampirów lub zombie, gdyby Ci zechcieli jeść takie rzeczy.

Sałatka brokułowa z szynką, jajkiem, pomidorami... – przepis.

'World War Z' - kolejny raport z frontu

- 17:48 - Zagłoba 24 marca 2013



"World War Z" ma niby wszystko to, co powinien posiadać idealny popcornowy film, który wejdzie na ekrany kin w okresie letnim. Solidną obsadę aktorską z kilkoma nazwiskami zaliczającymi się do ścisłej hollywoodzkiej śmietanki, jak choćby Brad Pitt, Matthew Fox czy David Morse. Utalentowanego reżysera, Marca Fostera, który spokojnie może pochwalić się bogatym dorobkiem artystycznym. Podstawę scenariuszową z niesamowitym potencjałem, gdyż produkcja opiera się na wielokrotnie nagradzanym bestsellerze, zbierającym bardzo ciepłe recenzje renomowanych krytyków literackich, jak i szarych czytelników. No i, oczywiście, odpowiednio wysoki budżet, mający zagwarantować świetne efekty specjalne oraz wypełnioną adrenaliną akcję.

.

Problem w tym, że to już kolejny oficjalny zwiastun filmu, a ja nadal nie potrafię podejść do tego projektu poważnie. Nie zdołałem poczuć tego obślizgłego zombiaczego klimatu i nutki cywilizacji ludzkiej stojącej na krawędzi zagłady, natomiast przekonania o niedorzeczności całego tego konceptu jest aż nadto.

Nie wiem... Może to wina tych ultra-szybkich żywych trupów przywodzących na myśl grupę antylop uciekających przed drapieżnikiem? Niestety, wygląda to komicznie zamiast mrozić krew w żyłach. Może problem leży w ogólnej beznamiętności zajawki? Coś jednak jest na rzeczy, skoro "World War Z" od dłuższego czasu rodzi się w bólach - po negatywnych opiniach płynących z zamkniętych pokazów, twórcy musieli opóźnić premierę filmu i wrócić do fazy zdjęć oraz montażu.

Tematem przwodnim
następnego numeru będzie

Futurologia

Schronzin jest własnością Kolektywu Trzynasty Schron zawarte w nim teksty zostały umieszczone za zgodą ich autorów i są ich własnością intelektualną. Kopiowanie, rozpowszechnianie całości lub fragmentów tej publikacji jest możliwe wyłącznie za zgodą autorów.